

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-116946

(P2000-116946A)

(43)公開日 平成12年4月25日 (2000.4.25)

(51)Int.Cl.

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

テマコード(参考)

A 6 3 F 9/22

T 2 C 0 0 1

F

審査請求 未請求 請求項の数1 O L (全 6 頁)

(21)出願番号

特願平10-298197

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ  
イトービルディング

(22)出願日 平成10年10月20日 (1998.10.20)

(72)発明者 山路 哲由

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ  
イトービルディング 株式会社タイトー内

(74)代理人 100058479

弁理士 鈴江 武彦 (外5名)

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA07 BA00 BA01 BA05

BB00 BB03 BB04 BC00 BC01

BC07 BD05 CA00 CA08 CA09

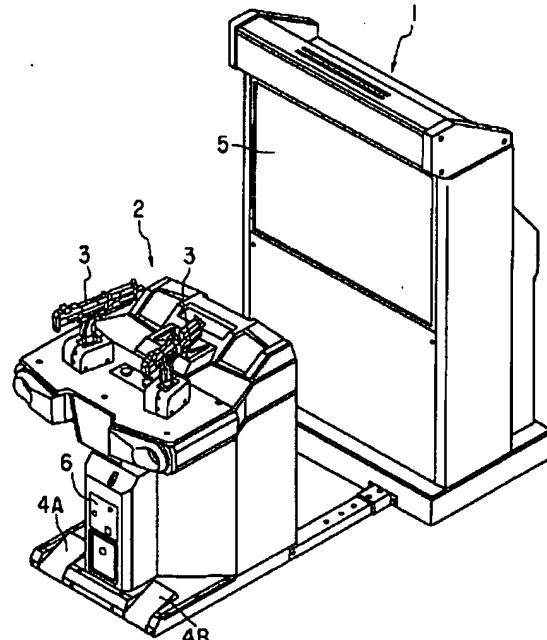
CB01 CB03 CC01 CC08

(54)【発明の名称】 射撃ゲーム装置

(57)【要約】

【目的】任意方向に画面を切換えられ、それまで画面外にいた標的画像を認識できるようにすることにより、自由度が高く、映像的にも動きのある多彩な表現ができ、ゲーム性を向上させた射撃ゲーム装置を提供する。

【解決手段】ゲーム用の標的画像である敵を表示するための表示画面5を有する表示装置1と、ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶し、かつこれら主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶した画像データ記憶部12と、表示画面に向けて設けられた遊戯者操作用の射撃銃3と、この射撃銃の近傍に配置された遊戯者足踏み操作用の左足ペダル4Aおよび右足ペダル4Bと、画像データ記憶部内の各主画像データおよび各補助画像データのいずれかを、射撃銃の操作および左、右足ペダルの操作に応じて逐次に選択し、表示画面で表示せしめる制御部10とを具備した。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】ゲーム用の標的画像を表示するための表示画面を有する表示手段と、  
ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶し、かつこれら主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶した記憶手段と、  
前記表示手段の表示画面に向けて設けられた遊戯者操作用の射撃銃と、  
この射撃銃の近傍に配置された遊戯者足踏み操作用の左足ペダルおよび右足ペダルと、  
前記記憶手段内の各主画像データにおける前、左、右標的画像要素および各補助画像データのいずれかを、前記射撃銃の操作および前記左、右足ペダルの操作に応じて逐次に選択し、前記表示手段で表示せしめる制御手段と、を具備したことを特徴とする射撃ゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、標的画像である、たとえば敵から攻撃を受ける以前に敵を射撃して倒すゲームを備えた射撃ゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】たとえば、ガンゲームの一種として、はじめ3次元フィールド画面の遠方に複数の標的画像である敵が出現し、その敵に対して前進して接近する状態が写し出される。所定の位置で順次攻撃を受けるので、これら敵の攻撃の以前に遊戯者操作用の射撃銃で敵に照準を合せ射撃して倒す、射撃ゲームがある。

【0003】射撃した弾丸が敵に当たる仕組みとして、射撃銃の引き金を引き、敵として発する光を銃の先端の銃口に設けた光センサで検出したとき、すなわち銃口の銃身方向の延長線が画面と交差する照準座標と標的の座標とが一致したとき、当たりと判断している。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、ゲーム性の面白さを増すために、複数の敵を遠方から順次接近するよう拡大して写し出すばかりでなく、画面の外にも敵が存在していて突然、画面中に出て攻撃を仕掛けてくるようすれば、さらに迫力が出る。

【0005】しかしながら、攻撃を受ける側（遊戯者）にとっては、表示された画面内の敵だけしか認識して攻撃できず、画面外の敵の存在は全く認識できないから、容易に攻撃を受けて負けてしまうことになり、不満足の結果しか得られない。

【0006】したがって、画面外にも敵が存在し接近することの条件を保持しつつ、その画面外の敵を認識できるようにして、攻撃を受ける以前の射撃を可能とすれば、ゲーム性が増すとともに充分な満足度も得られるとなる。

【0007】本発明は、上記事情に着目してなされたも

10

20

30

40

50

のであり、その目的とするところは、任意方向に画面を切換えられ、それまで画面外にいた標的画像を認識できるようにすることにより、自由度が高く、映像的にも動きのある多彩な表現ができ、ゲーム性を向上させた射撃ゲーム装置を提供しようとするものである。

## 【0008】

【課題を解決するための手段】上記目的を満足するため本発明の射撃ゲーム装置は、請求項1として、ゲーム用の標的画像を表示するための表示画面を有する表示手段と、ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶し、かつこれら主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶した記憶手段と、前記表示手段の表示画面に向けて設けられた遊戯者操作用の射撃銃と、この射撃銃の近傍に配置された遊戯者足踏み操作用の左足ペダルおよび右足ペダルと、前記記憶手段内の各主画像データにおける前、左、右標的画像要素および各補助画像データのいずれかを、前記射撃銃の操作および前記左、右足ペダルの操作に応じて逐次に選択し、前記表示手段で表示せしめる制御手段とを具備したことを特徴とする。

【0009】このような課題を解決する手段を採用することにより、任意に表示画面方向を切換えて、それまで画面外にいた標的画像を射撃することができ、標的画像のいない方向で迷うことがない。

## 【0010】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態を詳細に説明する。

【0011】図1は、射撃ゲーム装置を示す。この射撃ゲーム装置は、表示装置1と、この表示装置1と離間して配置される操作台2と、この操作台2の上面部に固定して配置される、ここでは2丁の射撃銃3、3と、上記操作台2の足元に配置される左足ペダル4Aおよび右足ペダル4Bとから構成される。

【0012】上記表示装置1は、大型スクリーンである表示画面5を有し、かつ内部には図示しないスピーカからなる音発生装置が収容されている。上記操作台2内には、後述する制御部などが収納され、上記表示装置1と射撃銃3、3および左、右足ペダル4A、4Bなどケーブルを介して電気的に接続される。

【0013】上記射撃銃3は、遊戯者が2人同時に遊戯できるように、操作台2の左右に合計2丁備えられる。左、右足ペダル4A、4Bは、操作台2の左右両側に離間して配置され、遊戯者自身の左右の足で、それぞれのペダル4A、4Bを踏み込むのに適応している。

【0014】なお、この射撃ゲーム装置は、有料で遊戯するいわゆるアーケードゲームを対象としたものであるので、操作台2の前面に料金投入盤6が設けられていて、所定料金を投入することにより所定時間もしくは所定得点の範囲で遊戯できるようになっている。

【0015】図2に、この射撃ゲーム装置の概略の電気ブロック回路を示す。

【0016】図中10は制御部であり、前記表示画面である表示部5と、スピーカを含む前記音発生部11へ制御信号を送るようになっている。

【0017】前記制御部10は、画像データ記憶部12と信号を送受信する。この画像データ記憶部12は、ゲーム用の前方標的画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素からなる複数の主画像データを記憶している。そして、これら各主画像データの概要を表す複数の補助画像データを記憶している。

【0018】前記制御部10は、前記射撃銃3と、銃照準位置検出部12からの信号を受けるようになっている。射撃銃3で射撃した際の画面上の照準位置を銃照準位置検出部12が検出して、その検出信号に応じて画面上で処理する。

【0019】さらに制御部10は、前記左ペタル4Aおよび右ペタル4Bと接続されている。これら左、右足ペダル4A、4Bはスイッチ機能を備えていて、後述するように遊戯者が踏み込むことにより表示画面5の切換えを可能にしたものである。

【0020】つぎに、実際の射撃ゲームの内容について説明する。

【0021】図3に示すように、はじめ表示画面5にはコースAである前方の状況が3次元フィールドとして表示される。すなわち、遊戯者の視線が前方に向けられることを表現すべく、カメラCの向きが(1)の前方であるよう設定されている。

【0022】そして、あたかも遊戯者が前方へ歩行するように、カメラCが前進して表示画面5が変化する。やがて、前方には標的目標である敵Fが出現し、カメラCの前進とともに敵Fの姿が漸次拡大する。

【0023】そこで、遊戯者は上記射撃銃3を構えて照準を敵Fに合せ、敵Fが発砲する以前に射撃する。敵Fを倒せば一定の得点が加算されるなど、所定の処理が行われる。また射撃しても敵Fに命中しない場合は、何度も射撃して敵Fを倒さなければならない。当然、敵Fを倒す以前に敵Fに射撃され、命中すれば遊戯者が倒されることとなり、得点から減算されるなどの所定の処理が行われる。

【0024】図4は、コースAである遊戯者が左右足ペダル4A、4Bを踏み込んでいない状態の、通常の表示画面5を示す。この表示画面5は、風景および銃を構えて移動する敵Fが漸次拡大する主画面5Aと、この主画面5Aの右上隅に表示されるレーダ画面状の補助画面5Bおよび、主画面5Aの左右両外部に敵が存在する場合に点滅する敵表示文字R、Lを表示するための表示窓5Cとからなる。

【0025】すなわち、主画面5Aは、画像データ記憶部12に記憶される複数の主画像データである前方標的

画像要素、左方標的画像要素および右方標的画像要素を制御部10の制御に応じて写し出す。

【0026】前記補助画面5Bは、遊戯者の周りにいる敵の分布を知るための表示であって、前記画像データ記憶部12に記憶される主画像データの概要である補助画像データを制御部10の制御に応じて写し出す。

【0027】この補助画面5Bにおいて、円の中心に遊戯者がおり、中心から銃角状の範囲内がその遊戯者の視野範囲であると設定される。二重大丸印は銃口を遊戯者に向けてまさに遊戯者を攻撃しようとする画面内の敵であり、単なる大丸印は所定時間後に遊戯者を攻撃しようとする画面内の敵であり、小丸印は所定時間後に遊戯者を攻撃しようとする画面外の敵を表す。

【0028】このような補助画面5Bの表示と、表示窓5Cにおける敵表示文字L、Rの点滅によって、遊戯者は表示画面5の外部右方もしくは左方に敵が出現し、漸次接近してくることを認識できるようになっている。

【0029】たとえば左方向に敵が存在することを確認して、この敵を攻撃しようしたら、遊戯者は左足ペタル4Aを踏み込む。再び図3に示すように、カメラCは(2)の方向である左方向に切換って敵Lを写し出す。すなわち、遊戯者が左側に振り向く設定となる。

【0030】図5に示すように、表示画面5の主画面5Aは遊戯者が振り向いた方向の画面に切換る。補助画面5Bでは、銃角方向である遊戯者の目視方向が左側に変化して、画面が切換ったことを表している。また、この状態で遊戯者の右方に敵が存在することを表す文字Rが点滅表示している。

【0031】そこで遊戯者は、敵Lの攻撃以前に、その敵Lに射撃銃3の照準を合せて射撃しなければならない。敵Lを倒せば一定の得点が加算され、敵Lを倒す以前に遊戯者自身が倒されば得点から減算されるなど、所定の処理が行われることは、ここでも同様である。

【0032】表示画面5を元の前方画面であるコースAに切換えるには、それまで踏み込んでいた左足ペタル4Aから足を離せばよい。そして、補助画面5Bと表示窓5Cの敵表示文字Rの点滅から右方に敵が存在することを確認したら、遊戯者は右足ペタル4Bを踏み込む。

【0033】再び図3に示すように、カメラCは(3)方向に向いて遊戯者が右方へ振り向く表示となり、敵Rの攻撃以前にその敵Rに射撃銃3の照準を合せて射撃する。再び前方画面であるコースAに戻るには、それまで踏み込んでいた右足ペタル4Bから足を離せばよい。

【0034】なお、補助画面5Bと表示窓5Cの敵表示文字R、Lの点滅から、正面以外の左右両側の敵R、敵Lの存在を確認し、かつその敵を倒すまでの一連のゲーム操作については、図6のフローチャートから説明できる。

【0035】ステップS1において、表示画面5右上隅の補助画面5Bにおいて3次元フィールドに存在する全

ての敵を表示する。すなわち、画像データ記憶部12における補助画像データが引き出されて表示される。

【0036】つぎに、ステップS2に移って左足ペタル4Aが踏み込まれたか否かを判断する。YesであればステップS3に移って、表示画面5における主画面5Aの表示内容を左側画像パターンに切換える。すなわち、画像データ記憶部12における主画像データのうちの左方標的画像要素が引き出されて表示される。

【0037】ステップS2でNoであれば、ステップS4に移って右足ペタル4Bが踏み込まれたか否かを判断する。YesであればステップS5に移って、表示画面5における主画面5Aの表示内容を右側画像パターンに切換える。すなわち、画像データ記憶部12における主画像データのうちの左方標的画像要素が引き出されて表示される。

【0038】ステップS4でNoであれば、ステップS6に移って前方画像パターンを表示画面5の主画面5Aに表示する。すなわち、画像データ記憶部12における主画像データのうちの前方標的画像要素が引き出されて表示される。

【0039】以上のような自由度が高く、映像的にも動きのある多彩な表現は、制御部10が画像データ記憶部12内の各主画像データにおける前、左、右標的画像要素および各補助画像データのいずれかを、射撃銃3の操作および左足ペダル4Aと右足ペダル4Bの操作に応じて逐次に選択制御することで可能となる。

【0040】なお、上記実施の形態における左右足ペダル4A、4Bに代わって、単純に、押しボタンスイッチを備えてもよい。

#### 【0041】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、任意に表示画面外にいる敵を攻撃することができるので、自由度が高く、映像的にも動きのある多彩な表現ができるとともに、敵のいる方向に向くので、敵のいない方向で迷うことなく、ゲーム性の向上を図れるという効果を奏する。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態を示す、射撃ゲーム装置の斜視図。

【図2】同実施の形態を示す、射撃ゲーム装置の電気ブロック回路図。

【図3】同実施の形態を示す、表示画面の切換えを説明する図。

【図4】同実施の形態を示す、表示画面の図。

【図5】同実施の形態を示す、切換えられた表示画面の図。

【図6】同実施の形態を示す、ゲームの進行に沿うフローチャート図。

#### 【符号の説明】

F, L, R…標的画像（敵）、

5…表示画面、

1…表示手段（表示装置）、

12…記憶手段（画像データ記憶部）、

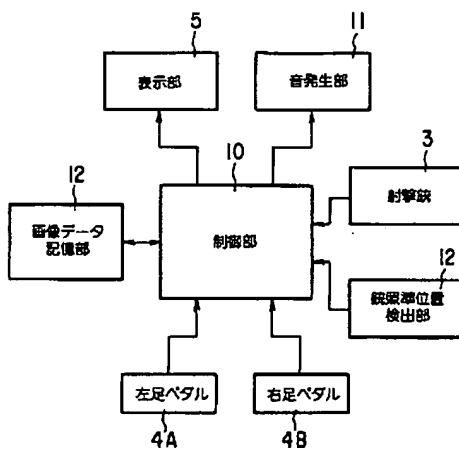
3…射撃銃、

4A…左足ペダル、

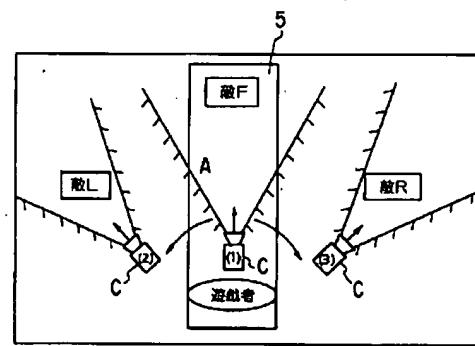
4B…右足ペダル、

10…制御手段（制御部）。

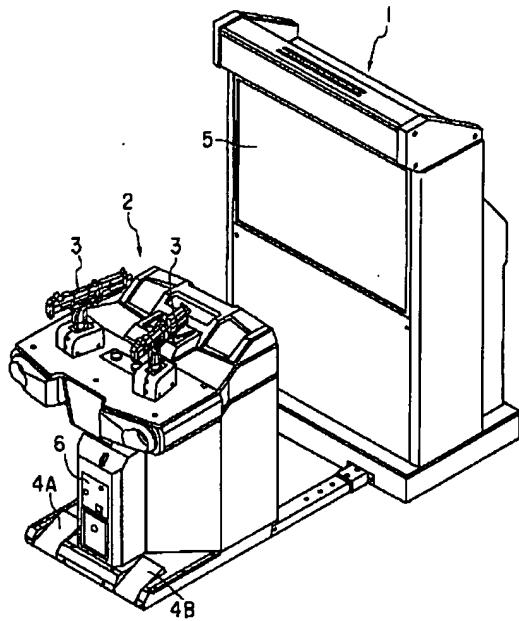
【図2】



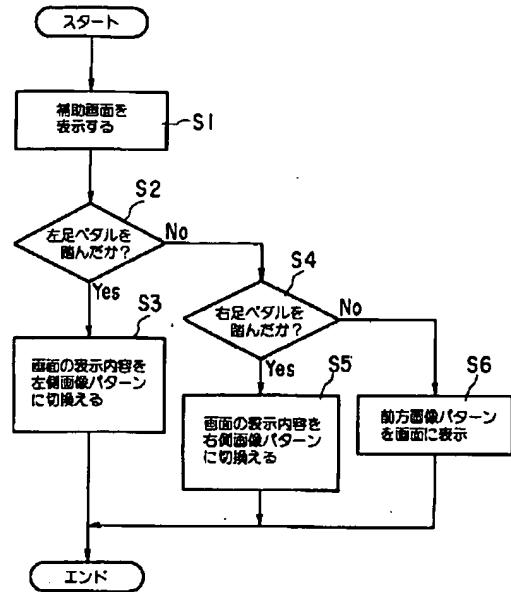
【図3】



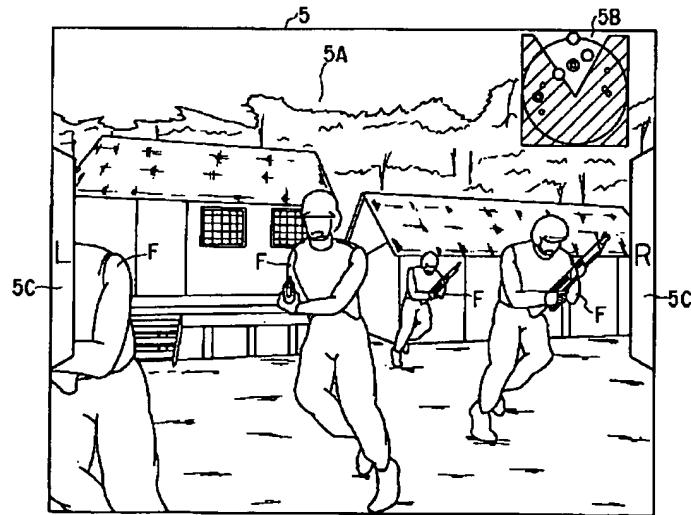
【図1】



【図6】



【図4】



【図5】

